

Licenciatura em Informática

Cadeira: Programação Orientada a Objectos **Turma:** 2 ano

Teste 1

Desenvolva uma aplicação qualquer orientada a objectos em C++. A escolha é sua contudo deve seguir as seguintes regras:

1 – Escreva o texto com o problema, isto é, explicando que tipo de aplicação pretende desenvolver, o que esta faz, listando as funcionalidades que serão desenvolvidas (2.5)

2 – Na sua aplicação devem estar presentes os seguintes conceitos:

- a) Construtores em herança (2.5)
- b) Função virtual (2.5)
- c) Sobrecarga de Operadores (2.5)
- d) Métodos que recebem objectos como parâmetro (2.5)
- e) Array de Objectos (2.5)
- f) Chamada de funções por referência (2.5)

3 – Estes conceitos devem ser implementados de forma correcta (considerando o que foi discutido da sala de aulas). Não se esqueça de estruturar bem o seu programa e explicar as linhas mais importantes do seu código, pois é importante provar que os conceitos apresentados estão patentes na sua aplicação (2.5)

Publique um único ficheiro (zipped) contendo o programa .cpp e o ficheiro em word/pdf com os printscreens da execução ou explicacao da sua aplicacao[O sistema irá tolerar atrazo até no máximo 22:39]

Em caso de dúvida não exite em contactar o docente no grupo

Boa sorte